# 有两种做法：

## 1.方法1

**在js代码中随机返回一个颜色的字符串，然后在qml在使用这个颜色字符串**

|  |
| --- |
| //Js代码 :effect.js  function *getColor*(){  let *colors*=["blue","deeppink","steelblue","lime","orange","yellow"];  var *index* = *Math*.round(*Math*.random()\*10)%6; //Math.random()产生0-1之间的随机数，需要\*10变为1-10之间  //console.log(index)  return *colors*[*index*];  } |

在qml中使用

|  |
| --- |
| //main.qml  import QtQuick 2.15  import QtQuick.Window 2.15  import QtQuick.Controls 2.15  import "./effect.js" as *Effect*  Window {  width: 640  height: 480  visible: true  title: *qsTr*("Hello World")  Rectangle{  id: *rect*  x:50  width: 400  height: 350  color: "lightsteelblue"  }  Button{  anchors.bottom: *parent*.bottom  x:50  anchors.bottomMargin: 20  width: 100  height:50  Rectangle{  color:"yellow"  anchors.fill: *parent*  Text {  id: *name*  text: *qsTr*("颜色")  anchors.centerIn: *parent*  }  }  onClicked: {  *rect*.color = *Effect*.getColor()  }  }  } |

## 方法2：

在js代码中初始一个颜色值对象包含r,g,b三种颜色的随机值，然后在qml在调用Qt的rgba方法生成颜色，这种方法比较好，可以生成非常多的颜色

|  |
| --- |
| //Js effect.js  function *getRangedRnd*(max){  return *Math*.floor(*Math*.random() \* *max*)  }  function *getRndColor*(){  let *r* = *getRangedRnd*(256)  let *g* = *getRangedRnd*(256)  let *b* = *getRangedRnd*(256)  *console*.log(*r*,*g*,*b*)  return {red: *r/255*,green: *g/255*,blue: *b/255*} //注意这个对象是所有参数的值必须在0-1之间，否则没有效果  } |

Qml代码

|  |  |
| --- | --- |
| //main.qml  import QtQuick 2.15  import QtQuick.Window 2.15  import QtQuick.Controls 2.15  import "./effect.js" as *Effect*  Window {  width: 640  height: 480  visible: true  title: *qsTr*("Hello World")  Rectangle{  id: *rect*  x:50  width: 400  height: 350  color: "lightsteelblue"  }  Button{  anchors.bottom: *parent*.bottom  x:50  anchors.bottomMargin: 20  width: 100  height:50  Rectangle{  color:"yellow"  anchors.fill: *parent*  Text {  id: *name*  text: *qsTr*("颜色")  anchors.centerIn: *parent*  }  }  onClicked: {  // rect.color = Effect.getColor()  var *rgb* = *Effect*.getRndColor()  *rect*.color = *Qt*.rgba(*rgb*.red,*rgb*.green,*rgb*.blue,1.0)//注意这个方法是所有参数的值必须在0-1之间，否则没有效果  }  }  } | 初始颜色    点击颜色按钮会改变颜色    一直点击会一直变色 |